Авантюрист

Имя ______________________

Народ ______________________

Класс ______________________

Цель ______________________

Уровень ________ Опыт ________

Великолепие ________ Перебросы ___/___

Голод ___/7___ Жажда ___/3___

Характеристики

	Значение	*Модификатор*
Сила		
Ловкость		
Телосложение		
Мудрость		
Интеллект		
Харизма		

Спасброски

	База	*Модификатор*	*Штраф брони*	*Итог*
Стойкость				
Уклонение				
Дух				
Удача				

Хит-пойнты

Максимум ____

Текущие ХП

Черты

Шрамы

Доспех

КБ ____

Тип ____________ Щит ____________

Описание ______________________

Штраф спасброска ◯ *Стойк.* ◯ *Уклон.* ◯ *Дух*

Оружие

Базовый бонус атаки ____

Описание	*Боеприпасы*	*Бонус атаки*	*Урон*

Инвентарь

Подготовленные вещи	Вес

Уложенные вещи	Вес

Магия

Очки веры/колдовства

Максимум

Текущие

Очки веры: 2 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс половина уровня жреца, округлённая вверх

Очки колдовства: 2 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс половина уровня мага, округлённая вверх

Доступные заклинания

- ◯ *Младшие (1+)*
- ◯ *Великие (7+)*
- ◯ *Старшие (4+)*
- ◯ *Легендарные (13+)*

Сферы могущества жреца

Две сферы на 1 уровне, ещё по одной на 3, 6, 9, 15 и 20 уровнях

Заклинания не из выбранных сфер стоят на 1 очко веры дороже. Жрец должен пройти проверку мудрости или харизмы со сложностью 9 для младшего заклинания, 11 для старшего, 13 для великого и 15 для легендарного. При провале заклинание не срабатывает, а потраченные на него очки веры теряются. Жрец не может пытаться использовать любые заклинания этой сферы в течение дня.

Заклинания мага

На первом уровне магу известно три заклинания плюс лучший из модификаторов его интеллекта или харизмы

Заклинания без очков колдовства

Пройти проверку интеллекта или харизмы со сложностью 11; при каждой следующей попытке в тот же день сложность увеличивается на 2. При провале игрок должен бросить 2к6 по приведённой ниже таблице, чтобы определить последствия провала для своего персонажа. Если при проверке интеллекта выпала натуральная 2, вышедшая из-под контроля волшебная энергия затрагивает и соратников мага: последствия определяются броском 2к8 по таблице для каждого участника группы отдельно.

2 *- Магическая энергия выжигает мозг героя, превращая его в завывающего безумного маньяка. Персонаж перманентно переходит под контроль ведущего, получает возможность сотворять любые известные ему заклинания без траты колдовства, и должен немедленно атаковать любую ближайшую к нему цель*

3 *- Колдовская энергия окутывает тело героя ярким обжигающим пламенем: персонаж получает два случайных шрама по таблице на странице 36 правил*

4 *- Неконтролируемая магия навсегда ослабляет героя. Персонаж теряет уровень и весь опыт сверх необходимого для достижения уровня, который теперь имеет*

5 *- Магический разряд обжигает сознание героя, стирая воспоминания. Маг забывает заклинание, которое пытался сотворить и должен заучить его заново. Также персонаж полностью теряет одну из черт по своему выбору*

6-7 *- Разбушевавшаяся магия меняет героя. Две случайные характеристики персонажа меняются местами*

8-10 *- Персонаж получает к6 повреждений за каждый уровень сотворившего заклинание мага*

11-12 *- Разряд магии серьёзно потрепал персонажа, но со временем он придёт в норму. Случайная характеристика персонажа уменьшается до 3, пока не восстановится естественным образом*

13 *- Персонаж находится в шоке от выброса магии. Все его броски производятся со штрафом -2 до тех пор, пока он не потратит день на отдых*

14 *- Волшебный вихрь изменяет саму природу героя. Пол персонажа меняется на противоположный.*

15 *- Персонаж слегка потрёпан, но в целом избегает каких-то серьёзных последствий.*

16 *- Персонажу удаётся направить текущую по его телу энергию себе на пользу. Герой восстанавливает свои хит-пойнты и очки колдовства/веры до максимума, и получает бонус +1 ко всем броскам до конца дня*